

Pembangunan Media Pembelajaran Pengenalan Troubleshooting Dan Solusi Printer Canon Ip 1880 Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Tiga Jepara Berbasis Multimedia Interaktif

Muhammad Syarifudin¹⁾, Dimas Sasongko²
Program Studi Teknik Informatika, Universitas Surakarta
duniajoomla@yahoo.co.id

Abstraksi Sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah media penyampaian. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik adalah masih kurangnya media pembelajaran dalam penyampaian mater dan masih kurangnya pengetahuan tentang materi yang disampaikan. Proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jepara tidak hanya melalui pertemuan di kelas, tetapi juga menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia. Namun pembelajaran yang diberikan melalui multimedia bersifat satu arah, sehingga siswa dapat memahami media pembelajaran tersebut. Berdasarkan penelitian diatas, maka penulis membuat bahan ajar berbasis multimedia interaktif tentang pengenalan dan mengatasi *troubleshooting* periferal printer. Media pembelajaran ini menyajikan materi secara interaktif disertai animasi, audio, video dan dilengkapi dengan evaluasi berupa latihan-latihan soal. Hasil yang dicapai dari pembuatan media pembelajaran ini adalah bahwa siswa dapat memahami materi pembelajaran tentang periferal printer khususnya materi pengenalan dan *troubleshooting* pada printer. Dengan media pembelajaran ini dapat memudahkan proses belajar mengajar serta dapat diterapkan sebagai media interaktif yang tepat dalam mengatasi kejenuhan siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Setting Peripheral*

Abstract : Very important in improving the quality of human resources. Correspondingly, a very important thing to note is the problem of communication media. A common problem faced by learners is still a lack of instructional media in the delivery of mater and the lack of knowledge about the material presented..The learning process at Vocational School District 3 Jepara not only through meetings in the classroom, but also using multimedia-based learning media. However, multimedia learning are provided through one way, so that students can understand the learning media. Based on the above research, the authors make an interactive multimedia-based teaching materials on the introduction and resolve troubleshooting printer peripherals. Learning Media is presenting the material interactively with animation, audio, video and comes with an evaluation form about the exercises. The results achieved from the making of a medium of learning is that students can understand the learning material, especially material tentan introduction printer peripherals and troubleshooting the printer. With this learning medium can facilitate the learning process and can be applied as appropriate interactive media in addressing student burnout and increase students' enthusiasm for learning.

Key words : *Media Learning, Interactive Multimedia, Peripheral Settings*

1.a Latar Belakang

Peningkatan Mutu Pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jepara adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar tersebut mengalami kegagalan, misalnya masih kurangnya siswa dalam pengetahuan tentang materi yang akan

disampaikan, belum adanya alat/media peraga materi. Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan sistem pendidikan yang semakin maju dan didukung juga dengan perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya.

Multimedia Interaktif juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah

untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas lagi dari itu.

Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

1.b Rumusan Masalah

1. Masih kurangnya pengetahuan siswa SMK Negeri 3 Jepara dalam troubleshooting periferal printer.
2. Belum ada kepuasan dalam prestasi belajar siswa SMK Negeri 3 Jepara didalam materi pembelajaran torubleshooting periferal printer.
3. Kurangnya alat peraga untuk siswa-siswi SMK Negeri 3 Jepara dalam pembelajaran periferal printer khususnya kelas TKJ.
4. Belum adanya media interaktif di SMK Negeri 3 Jepara tentang pengenalan dan dalam mengatasi troubleshooting pada printer.

1.c Batasan Masalah

1. Pembuatan media pembelajaran dengan materi Trobleshooting Printer untuk kelas X Semester 1 Teknik Komputer Jaringan.
2. Pembuatan media pembelajaran ini difokuskan pada Trobleshooting Printer Canon IP 1880 dan Solusinya.
3. Tempat penelitian pada SMK Negeri 3 Jepara untuk kelas X Semester 1 jurusan Teknik Komputer Jaringan.

1.d. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif, yang menarik dengan disertai soal-soal latihan untuk meningkatkan prestasi siswa SMK Negeri 3 Jepara.

1.e. Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan Minat dan Respon siswa SMK Negeri 3 Jepara dalam menerima materi menggunakan Multimedia Interaktif sehingga dapat meningkatkan semangat belajarnya.
2. Multimedia Interaktif ini dapat diterapkan sebagai media alternatif yang tepat dalam mengatasi kejenuhan khususnya pada mata pelajaran Produktif TKJ tentang Trobleshooting Printer di SMK Negeri 3 Jepara.

2.a. Multimedia

Menurut McCornick (1996) multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban, dkk, 2002).

2.b. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar. Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan belajar (*message learning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*) sehingga terjadi interaksi belajar mengajar. Sumber pesan disebut juga atau disebut juga komunikator bisaanya pengajar/guru, sedangkan penerima pesan atau komunikan bisaanya peserta didik. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta terhadap materi yang sedang dibahas (Dra. Endang Sadbudhy Rahayu, MBA, 2010).

2.b. Media Pembelajaran

Pengertian Multimedia adalah suatu istilah serbaguna bagi transmisi dan manipulasi semua bentuk informasi, baik yang berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka/tulisan tangan. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif (Ir.Rahmad Herutomo, 2000)

2.c. Adobe Flash Cs3

Flash sudah dipakai luas sejak puluhan tahun yang lalu. Sebagian kalangan menggunakannya untuk membuat animasi untuk halaman website, profile perusahaan, cd interaktif, game dan lain-lain. Sekarang mulai berkembang penggunaan flash untuk pembuatan *game* di *mobile device* seperti handphone, PDA, dan lain-lain (Priyanto Hidayatullah, 2008)

2.d. Adobe Photoshop 8

Adobe Photoshop 8 merupakan software yang dapat digunakan untuk edit dan manipulasi foto. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar bisa dalam edit foto/gambar, menjadikan software ini paling banyak dipakai oleh fotografer dan desainer grafis (Heni A. Puspitasari, 2011).

2.d. Adobe Photoshop 8

Menurut Bear (2006), dapat didefinisikan sebagai sebuah proses dan seni yang mengkombinasikan teks dan grafik dalam mengkomunikasikan pesan secara efektif dalam bentuk logo, grafik, brosur, laporan berkala, poster, tanda dan bentuk komunikasi visual lainnya. (Sofyan, 2008).

2.e. Printer

Printer adalah salah satu hardware (perangkat keras) yang terhubung ke komputer dan mempunyai fungsi untuk mencetak tulisan, gambar dan tampilan lainnya dari komputer ke media kertas atau sejenis (Fery Indrayudha, 2008)

3.1 Identifikasi Masalah

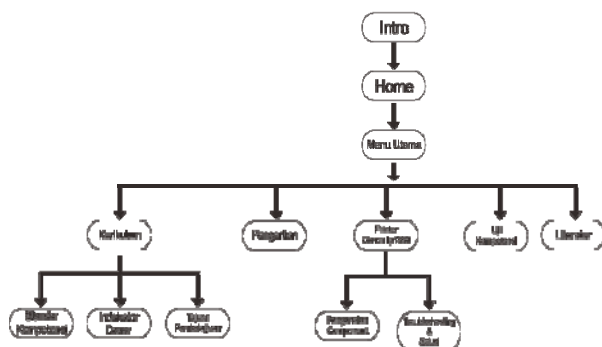
Permasalahan pada SMK Negeri 3 Jepara dalam pembelajaran di sekolah adalah materi pelajaran diberikan dengan metode konvensional yakni pada mata pelajaran periferil khususnya troubleshooting printer pada kelas X TKJ (Teknik Komputer & Jaringan) semester 1.

Tidak hanya itu juga, siswa-siswi SMK Negeri 3 Jepara masih kurangnya pengetahuan tentang *troubleshooting* periferil printer dikarenakan belum adanya media interaktif di SMK Negeri 3 Jepara kearah *troubleshooting* periferil printer.

3.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran didefinisikan sebagai pemberian gambaran sistem secara umum/ global kepada calon pengguna (*user*) tentang sistem yang akan dibuat dan berfungsi untuk persiapan tahap desain/ perancangan sistem secara terinci.

Diagram Alur Media Interaktif



Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran

3.3. Rancangan desain

Rancangan desain yang meliputi halaman pembuka/ intro, halaman pengantar, halaman materi, halaman tes/ latihan, halaman istilah, halaman referensi dan halaman bantuan.

b. Halaman Menu Kurikulum



Gambar 3.2 : Halaman Desain

c. Halaman Pengertian



Gambar 3.3 : Halaman Pengertian

d. Halaman Pengenalan Komponen



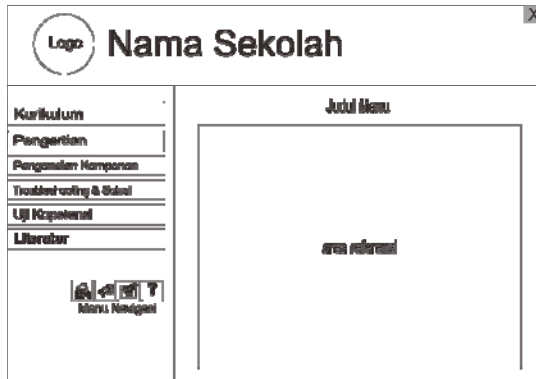
Gambar 3.4 : Halaman pengenalan Komponen

f. Halaman Uji Kompetensi



Gambar 3.5 : Halaman Kompetensi

g. Halaman Literatur



Gambar 3.6 : Halaman Literatur

4. Implementasi Project

Tampilan project terdiri dari tampilan halaman intro, tampilan menu utama, tampilan menu kurikulum, tampilan menu pengertian, tampilan menu pengenalan komponen, tampilan menu *troubleshooting* dan solusi, menu uji kompetensi dan tampilan menu literatur.

4.a Tampilan Pembuka



Gambar 4.1 : Tampilan Pembuka

4.b Tampilan Utama



Gambar 4.2 : Tampilan Utama

4.c Tampilan Kurikulum



Gambar 4.3 : Tampilan Kurikulum

4.d Tampilan Pengertian



Gambar 4.4 : Tampilan Pengertian

4.d Tampilan Pengenalan Komponen



Gambar 4.5 : Tampilan Pengenalan Komponen

4.e Tampilan *Troubleshooting*



Gambar 4.6 : Tampilan *Troubleshooting*

4.f Tampilan Uji Kompetensi



Gambar 4.7 : Tampilan Uji Kompetensi

4.gf Tampilan Literatur



Gambar 4.8: Tampilan Literatur

5. Penutup

- Setelah media pembelajaran ini ada, guru dan siswa-siswi SMK Negeri 3 Jepara mengerti tentang pengenalan *troubleshooting* dan solusi pada printer canon IP1880.
- Project multimedia interaktif dengan materi Pengenalan *Troubleshooting* dan Solusi pada Printer Canon IP1880 mendapat minat dan respon yang baik, serta siswa dapat puas dalam mempelajari periferal printer khususnya pada *troubleshooting* dan solusi pada printer.
- Multimedia Interaktif ini dapat mengatasi kendala siswa-siswi dimana alat/media pembelajaran untuk praktek pada materi periferal printer masih kurang dalam pemberian materi maupun praktek.

Pustaka

- [1] Suyatno, Bambang Eka Purnama, *Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4*, Jurnal Speed Edisi 12 Vol 9 No 1, Februari 2012
- [2] Ernawati, Bambang Eka Purnama, *Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis*

Multimedia, Jurnal Speed Edisi 12 Vol 9 No 1, Februari 2012

- [3] Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Endang Puji Rahayu, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*, Jurnal Speed Edisi 12 Vol 9 No 1, Februari 2012
- [4] Neni Yuniati, Bambang Eka Purnama, Gesang Kristianto Nugroho, *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen*, Jurnal Speed Edisi 12 Vol 9 No 1, Februari 2012
- [5] Andi, Mahir dalam 7 hari Microsoft Windows XP, Madcoms, Andi Publisher.
- [6] Drs. H. Widada Hr, *Mengatasi Masalah Sehari-hari Komputer, Monitor dan Printer*, Mediakom, Yogyakarta 2010
- [7] Fery Indrayudha, *Jago Merakit dan Memperbaiki Komputer*, Mediakom, 2008.
- [8] Priyanto Hidayatullah, *Making Educational Animation Using Flash*, Informatika Bandung, 2008.
- [9] R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn, *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Program Swishmax bagi Guru-Guru SMP se Kabupaten Bantul*, nomor: 178b /H.34.22/PM/2010
- [10] Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2005.
- [11] Sunyoto Andi, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2010.
- [12] Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2004.